

ORGANISER SA CLASSE

Organiser sa classe en EPS dès le début de l'année me semble indispensable et répond à divers objectifs. En voici quelques uns :

- travailler selon les séquences et les objectifs avec des équipes homogènes et /ou hétérogènes
- jouer sur la composition des équipes pour exécuter du travail en atelier
- créer un climat coopératif
- faire acquérir à chacun la notion de responsabilité par rapport aux autres
- mettre rapidement en place les séquences.

Une des façons d'organiser sa classe quelque soit le cycle ou les différents niveaux est de créer des équipes selon une technique expliquée ci-après.

Chaque équipe se donnera un nom : écureuil, castor, lion..

Chaque équipe pourra élire un capitaine ou responsable qui se verra confier différentes tâches d'organisation mais aussi de surveillance d'atelier.

Création d'équipes : mode d'emploi

Organiser un parcours selon les modèles proposés.

Chronométrer chaque enfant, en prévoyant éventuellement des pénalités pour les tâches du parcours non exécutées.

Etablir le classement général et organiser ses équipes selon le schéma suivant :

	Equipe A	Equipe B	Equipe C	Equipe D
	1	2	3	4
	8	7	6	5
	9	10	11	12
	16	15	14	13
Total théorique de la valeur des équipes	34	34	34	34

Equipes homogènes : Rencontres en sports/ jeux collectifs

Equipe A	Equipe B	Equipe C	Equipe D
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13

En rencontre de jeu collectif : Equipe A X Equipe B – Equipe C X Equipe D etc...

Equipes hétérogènes : Athlétisme – Gymnastique sportive ...

Cette organisation est intéressante pour le travail en ateliers : elle permet de différencier le travail (tâches plus difficiles pour le groupe des grands ou plus grande distance à courir..)

	Equipe A	Equipe B	Equipe C	Equipe D
	Groupe des grands ou de niveau 1			
	1	2	3	4
	8	7	6	5
	Groupe des petits ou de niveau 2			
	9	10	11	12
	16	15	14	13

JP Ramillon Directeur CDDP

Avec la participation de l'équipe EPS Haute-Marne

Exemples de parcours pour constituer les équipes

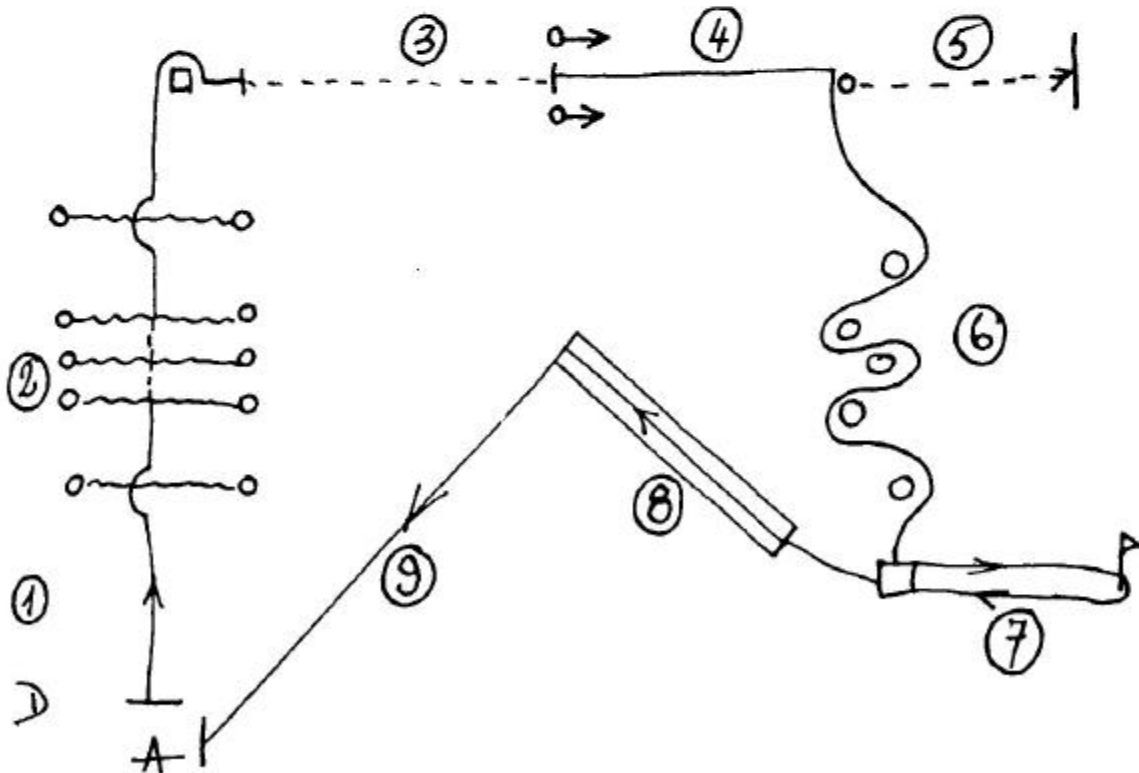
1 : Course - 2 : Quadrupédie : cordelettes, passer dessus, dessous, dessus.

3 : Saut à cloche-pied - 4 : Equilibre sur poutre basse ou plots bout à bout ou ligne au sol avec 1 balle sur chaque main, bras latéraux -

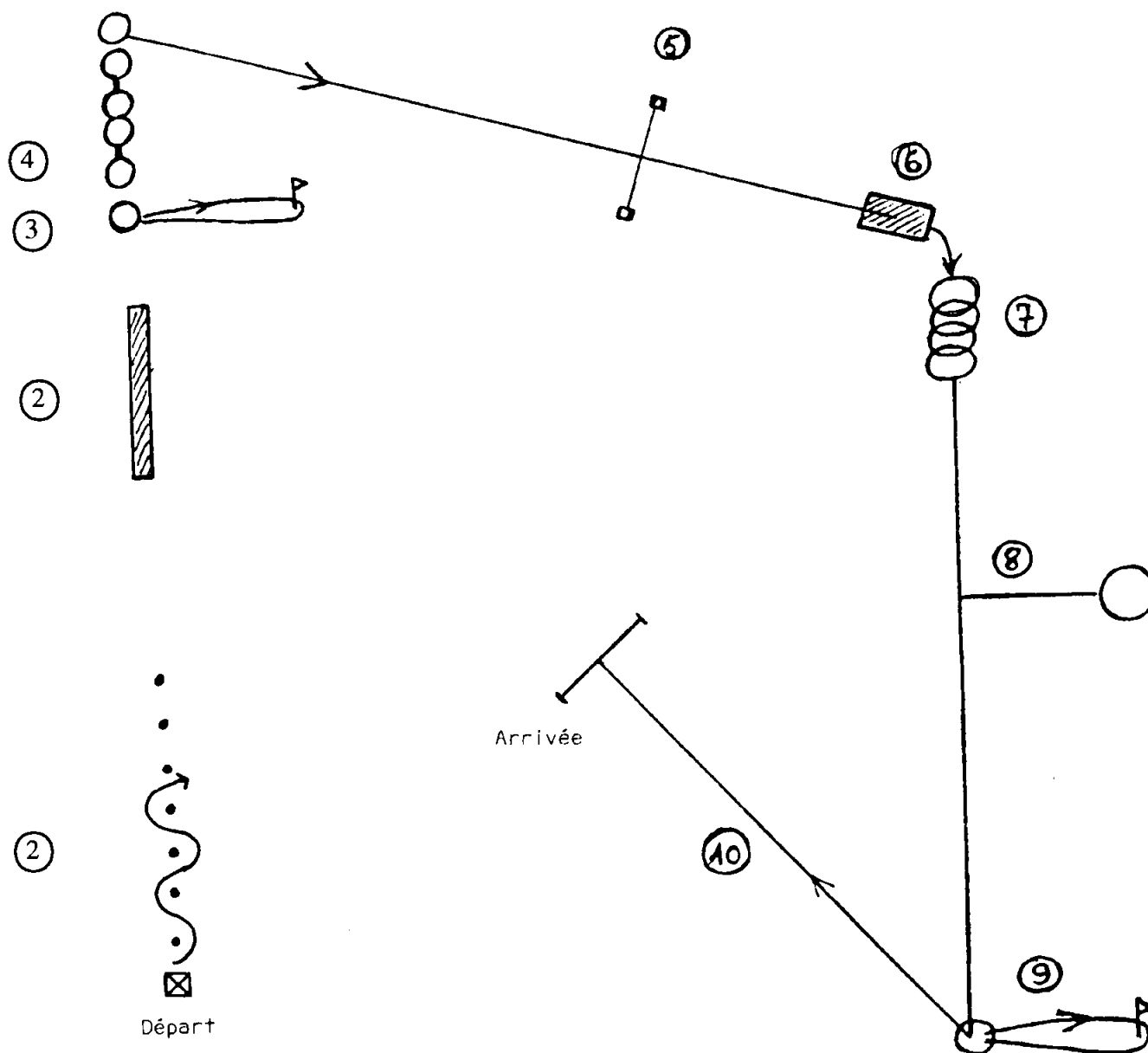
5 : Lancer adresse : dans cerceau vertical et récupérer la balle - 6 : Slalom entre les piquets (intervalles irréguliers) - 7 : Lever-porter - 8

Agilité glisser à plat ventre sur 2 bancs ou rouleau - 9 : Course de vitesse.

Utilisation d'élèves comme contrôleurs ou pour tenir le matériel.



Parcours 2



1 : Course en zig-zag, bouteilles avec bâtons et foulards

2 : Equilibre sur poutre, banc, briques ou plots, ballon sur la tête

3 : Lever-porter : soulever charge, contourner le fanion et reposer

4 : Coordination sauts, cerceaux collés ou séparés par bâton 1 m

5 : Saut : élastique

6 : Tapis : roulade

7 : Quadrupédie : 4 cerceaux tenus verticale-

ment.

8 : Lancer d'adresse : 5 balles dans cible horizontale à 5 m.

9 : Relais : prendre 1 balle dans cerceau, contourner fanion à 5 m, reposer balle.

10 : Course finale.

Les élèves qui ne font pas le parcours sont placés aux différents ateliers pour tenir ou renvoyer le matériel, chronométrer...